



El artista Guy Hunderer (EEUU) usa la inteligencia artificial para simular el comportamiento de las aves como colectivo.

El arte electrónico se asoma en ARCO

Frente a la relativa profusión de videoarte y el debate generado en torno a los nuevos soportes, la feria madrileña no prestó especial atención al arte en Internet

JUAN GONZALO
arte@contexto.net

A ver, ¿dónde está "el gueto"? Con una pregunta a medio camino entre el *animus iocandi* y el genuino interés por conocer cuál era la oferta de arte electrónico de ARCO'03, la artista que acompañó a este redactor en uno de sus recorridos por la Feria de Arte Contemporáneo madrileña se quedó un tanto sorprendida al saber que el arte digital estaba diseminado, en esta edición, por los diferentes puestos. Nada de concentrar en un pabellón todo el arte realizado con ¿nuevos? soportes.

Esta opción de los organizadores se la ponía un poco más difícil a los aficionados a la creación digital y, en particular, al arte en red, que debían descubrir a los artistas y a sus

obras, expuestas, en algunos casos, sin las mínimas condiciones necesarias para su apreciación.

Dejando a un lado las muestras de videoarte, que oscilaban entre la representación impecable de la James Cohan Gallery de Nueva York (espectacular *Observance* de Bill Viola) y el uso de televisores de 12" más propios del *arte povera* que de una feria de este calibre, lo cierto es que pocos galeristas parecían proclives a mostrar abiertamente las obras de *net art* de sus autores, a juzgar por su puesta en escena.

No es que Internet —como argumento o referente— no estuviera presente en ARCO. Muchas galerías mostraban al visitante obras que empleaban como tema alguna manifestación de la cibercultura, ya fueran

las salas de *chat* entre homosexuales (Alexánder Apóstol, en la valenciana Luis Apóstol, o las obras de José Antonio Hernández-Díez (Ad Hoc, Vigo) inspiradas en la descarga de archivos MP3. Sin embargo, hallar una obra ideada o realizada para su difusión en Internet no era tarea fácil.

Escepticismo. Así, el artista gaditano Tete Álvarez compartía el escepticismo de otros artistas que trabajan en la Red y carecen, por el desinterés del mercado y de las instituciones, de cauces adecuados para la difusión (no digamos ya comercialización) de este tipo de obras. Álvarez, alojado en la galería Cavecanem de Sevilla, mostraba al interesado las obras que aparecen recogidas en su página (lw3art.es/tetealvarez/) bajo el epígrafe

e_works. Entre ellas, *NSEW*, una pieza hecha en *Flash* que "está basada en una asamblea de la OTAN y habla del *nortecentrismo*" que impera en la política internacional, según el propio autor.



Vista ficticia recreada por los suizos Studer y Van den Berg.



El autor gaditano Tete Álvarez, representado por la galería Cavecanem de Sevilla, expone el "nortecentrismo" en NSEW.

En la sección de arte emergente (*Futuribles*) de ARCO destacó el proyecto *Complex Projects*, en el que participaron las galerías Sala Díaz (EEUU), Mirta Demare (Holanda) y Mizuma Art (Japón).

A la primera de ellas pertenece *Ornithomancy*, de Guy Hunderer, quien aplica las leyes que rigen el comportamiento de las aves cuando vuelan en bandada a una animación por ordenador, en la cual las aves se transmutan en aviones comerciales, y la inteligencia animal en artificial.

La argentina Mirta Demare, de Rotterdam (Holanda), presentó a los artistas que forman parte del proyecto interdisciplinar *Fin del mundo* (www.finelmundo.com.ar), en el que colaboran, entre otros, Gustavo Romano (*IP Poetry*, *Cyberzoo*, y Belén Gache).

Kaoru Motomiya, nacida en Tokio y, temporalmente, residente en Nueva York, mostró una instalación basada en los desórdenes alimenticios, con testimonios recopilados a través de Internet.

Suiza. Como cada año, la decisión de invertir a un país de la condición de *identidad nacional* o *territorio invitado* hacía inevitable fijar la mirada en

las galerías suizas. Cyrille Polla, de la ginebrina Analix Forever, exhibía con orgullo su catálogo del ateniense —afincado en Los Ángeles y Nueva York— Miltos Manetas, creador del movimiento *neen* e impulsor de la *contrabienal* del Whitney (whitneybiennial.com).

Dicha galerista valora como Manetas "absorbe la cultura del videojuego, de donde extrae motivos para sus pinturas tratadas al agua". Los elementos icónicos de los ordenadores le sirven también de referencia al italiano Carlo Zanni (www.zanni.org), a quien Polla pone como ejemplo de "lo importante que será el arte en red en el futuro".

El galerista Nicolas Krupp colgó varias impresiones digitales con recreaciones de un hotel alpino (www.vuedesalpes.com) cuyos promotores, Monica Studer y Christopher van den Berg, invitan al visitante a sumergirse en un entorno idílico pero 100% virtual. La obra puede verse en la exposición *MediaSpaceSuiza* del Centro Conde Duque de Madrid, hasta el 9 de marzo.

A pesar de explicarle el proyecto a los visitantes de ARCO, relató Krupp, "muchos terminaban comentando: 'Muy bonito, pero, ¿dónde se encuentra ese paisaje?'".

Primeros auxilios para artistas en e-arco.org



e-arco.org

En la pasada edición de ARCO hubo *tumbadas* contra la guerra, algún que otro *extravío*, las *memorias robóticas* de Ximo Lizada, fiestas y muchas áreas de descanso o refresco (*chill out*). Pero, para los personas que hacen arte electrónico y artes visuales en general, la mejor *performance* fue la que organizó el Museo de la Universidad de Alicante (MUA) al montar dentro del reciente feriado una *tienda de campaña* donde se prestaron *primeros auxilios* en forma de asistencia jurídica gratuita y una invitación a sumarse al proyecto www.e-arco.org, iniciado por Daniel García Andujar y Roc Parés. E-arco.org tiene como meta, desde su presentación, denunciar "la falta de representación de los artistas como colectivo" en ARCO y revelar los conflictos a los que se ven sometidos los creadores "en su relación profesional con el mercado del arte", según el documento fundacional del proyecto.